БРОЙ 5'2000, ГОДИНА 1

CD (690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ

ИГРИ

2.50 лв.

списание за новото в света на компютърните игри

MOTOCROSS MANIA

Само за маниаци!

SAVE OUR SHEEP

...или просто Sheep!

FUR FIGHTERS





Награда

GSM NOKIA 8850

Открийте света на компютрите



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

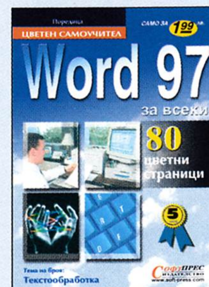
Windows 98 - цветен самоучител



СофтПрес 80 стр.

Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.

Интернет - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

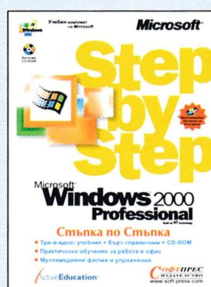
Word 97 - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

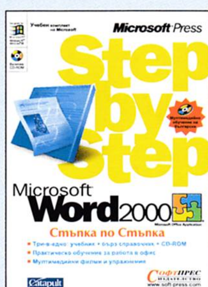
Excel 97 - цветен самоучител



9.50 лв. 336 стр.

Microsoft

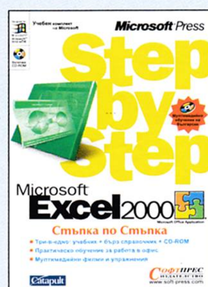
W-ndows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 540 стр.

Microsoft

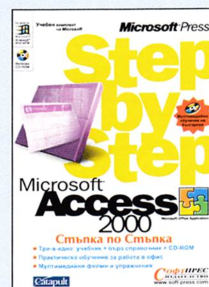
Word 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 520 стр.

Microsoft

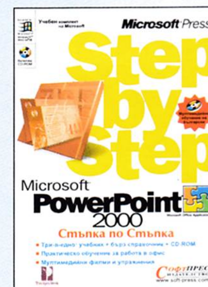
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.

Microsoft

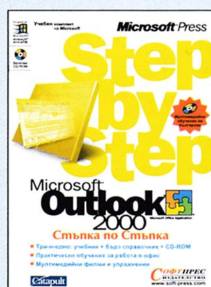
Access 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 432 стр.

Microsoft

PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 448 стр.

Microsoft

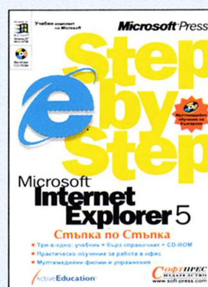
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



15.00 лв. 856 стр.

Microsoft

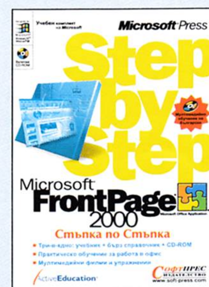
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

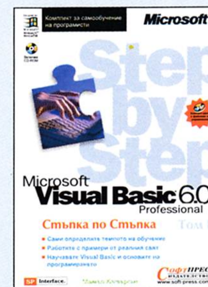
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.

Microsoft

Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул."Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул."Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

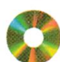
Бургас
пл."Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com





- Демо игри
  - Egoboo
  - Fur Fighters
  - Motocross Mania
  - No Escape
  - Pacific Warriors
  - Sheep
  - Sno-Cross Championship Racing
  - Star Trek Voyager - Elite Force
  - Super 1 Karting
  - The Outforce
  - Zeus - Master of Olympus
- Видео филми
  - Rune
  - Settlers IV
  - Dukes_intro
  - Fifa 2001 1
  - Fifa 2001 2
  - Resident Evil 3 - Nemesis
  - Resident Evil 3 Finaly Over not
  - Resident Evil 3 Opening
  - Resident Evil Ending
  - Sheep
  - Warcraft 3
- Cheats & Patches
- Цели игри
  - Free
    - Airplane Game
    - Astro Rally 1.0
    - Chicken Chopper
    - Cult
    - Moorhuhn 2
    - Pocket Shepherd
    - Run Turkey Run
    - Super Nimbly
  - Shareware
    - 3D Spryjinx
    - Align It
    - BPAvalar
    - Casa Memo
    - Championship Spades
    - Winged Warrior III
- Необходими програми
  - DirectX 8.0a Windows 95/98/Millenium
  - DirectX 8.0a Windows NT
  - MS Internet Explorer 5.5 Win2000 + SP1
  - MS Internet Explorer 5.5 Win9X FULL
  - MS Internet Explorer 5.5 Windows NT FULL
  - Netscape 6.0
  - Winamp 2.7 full
  - WinRar 2.71
- Новини
- Walkthrough - Deus Ex part 3
- Писма
- Desktop Themes
- Screenshots

КЛАСАЦИЯ



1. COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2
2. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
3. FIFA 2001
4. THE SIMS
5. THE SIMS: LIVIN' IT UP
6. SUDDEN STRIKE
7. AGE OF EMPIRES II: CONQUERORS EXPANSION
8. MONOPOLY JUNIOR
9. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
10. AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
11. BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN
12. FORMULA 1 GRAND PRIX 3 BY GEOFF CRAMMOND
13. ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
14. TWEENIES: READY TO PLAY
15. STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
16. LINKS 2001
17. TONY HAWKE'S PRO SKATER 2
18. DEUS EX
19. ROLLERCOASTER TYCOON
20. LEGO STUNT RALLY

Botman пуска бета версии

Botman издаде Beta 3.0 и 4.0 на бот програмата за Half-Life.
Програмата позволява на геймърите да генерират ботове в Half-Life, Team Fortress Classic и Counter-Strike.
Някой от новостите:
Нови допълнения за Counter-Strike (за нови оръжия).



Ботове, атакуващи неприятелските охранителни постове.
Снайперисти, които спират да се движат, докато презареждат оръжието си. Лекари, използващи аптечки за заравяване и лекуване на другите играчи. Ботове, които, докато носят флагове, могат от време на време да се включват в битките.
Увеличен радиус на търсене за намиране на неща по карти със зададен маршрут (waypoints). Поддържане на отборна игра в Half-Life deathmatch и Opposing Force deathmatch. bot.cfg файлове (maps\MAPNAME_bot.cfg) за конкретната карта...
Бот програмата 4.0 можете да намерите на диска в раздел cheats&patches

Unreal Tournament и GeForce 2

Някои играчи на Unreal Tournament съобщават за трудности при инициализирането на играта.
Проблемът е започнал с пускането на кръпка номер 432. В отговор Epic пуснаха .dll файл в помощ на тези, които имат проблеми. Замяната на текущата D3ddrv.dll с новия файл може да реши проблема на някои потребители. Не забравяйте да си направите копие на D3ddrv.dll преди да инсталирате новия файл.

The Undying на Клив Баркър

Популярният автор на книги на ужасите, Клив Баркър, и Electronic Arts формират екип за пускане на компютърната игра The Undying.
Пренесени в Ирландия от началото на двадесети век, играчите влизат в ролята на Магнус, извикан в наследственото имение от приятеля си и единствен наследник, Джереми. Смъртта е прибрала четиримата братя на Джереми, но всички те са излезли от гробовете и сега възнамеряват да убият последния останал жив от семейството.
За да спасят приятеля си и разгадаят ужаса, сполетял Джереми и семейството му, играчите трябва да преведат Магнус през пет смъртоносни изпитвания. Предизвикателствата се разиграват на десет места, включващи наследственото имение, разрушен манастир и прокълнатия град Онейрос. За да спасят живота на Джереми играчите трябва да победят всяко от дяволските изчадия в собственото му покварено и демонично обкръжение.
Ще трябва да се изправите срещу повече от 20 не много приятелски настроени създания, но ще разполагате с 16 магически заклинания и осем оръжия за проливането на безсмъртната кръв.

Sierra получи EMMA

Ground Control получиха наградата за най-добра стратегия на деветото раздаване на годишните награди EMMA.
Тази реално-времева стратегия получи признание от The Society for Old and New Media в Амстердам за забележителния си интерфейс, впечатляващата 3D графика и добрите светлинни ефекти, както и за вградената в играта възможност играчите да наблюдават без усилие действието от близо и от далече.
Кристоф Рамбоз, съпрезидент на Havas Interactive Europe and International, каза: "Много се гордеем с получаването на тази награда, защото тя е присъдена от международна група експерти, представители на всички индустриални сектори. Наградите на EMMA са получили широко признание като едни от най-престижните награди за интерактивна медия, присъждани за постигането на най-висок стандарт в интерактивната медия. Тази награда е свидетелство за нашите непреставащи усилия да отговорим на очакванията на геймърите и да допринесем за развитието на интерактивната медия."

Severance се оказа много груба за BBFC



Играта на Codemaster, Severance: Blade of Darkness, е на път да получи "eighteen certificate" от BBFC когато излезе във Великобритания.
Огромното количество кръв и възможността за използване на страховитите крайници на противниците като оръжие не са направили добро впечатление на организацията, натоварена със задачата да оценява филми, видео и компютърни игри. Други игри, които бяха пуснати с "eighteen certificate", като Carmageddon и GTA, се продадоха добре.
Оценката "eighteen certificate" означава, че никой под осемнадесет години не може да купи играта.

The Undying на Клив Баркър

Популярният автор на книги на ужасите, Клив Баркър, и Electronic Arts формират екип за пускане на компютърната игра The Undying.
Пренесени в Ирландия от началото на двадесети век, играчите влизат в ролята на Магнус, извикан в наследственото имение от приятеля си и единствен наследник, Джереми. Смъртта е прибрала четиримата братя на Джереми, но всички те са излезли от гробовете и сега възнамеряват да убият последния останал жив от семейството.
За да спасят приятеля си и разгадаят ужаса, сполетял Джереми и семейството му, играчите трябва да преведат Магнус през пет смъртоносни изпитвания. Предизвикателствата се разиграват на десет места, включващи наследственото имение, разрушен манастир и прокълнатия град Онейрос. За да спасят живота на Джереми играчите трябва да победят всяко от дяволските изчадия в собственото му покварено и демонично обкръжение.
Ще трябва да се изправите срещу повече от 20 не много приятелски настроени създания, но ще разполагате с 16 магически заклинания и осем оръжия за проливането на безсмъртната кръв.

Avalon се разширява

Ролевата игра на Digital Tome, Siege of Avalon, достигна до част трета. Добавката може вече да се изтегли от официалния Web сайт (http://www.seige-of-avalon.com/), и въпреки, че няма особено значение за цялостното окомплектоване на играта, засяга историята на обсадата. Web сайтът съдържа още новини, подробности за играта, както и картинки за десктопа, които можете да изтеглите.

Още въпроси и още отговори





Blizzard са актуализирали FAQ за Diablo II Expansion.
На страницата ще намерите отговорите на почти два пъти повече въпроса за играта отколкото преди. Ако искате да научите за набирането на точки, основните видове неща, възможността да използвате контролирани от компютъра персонажи (NPCs) и новите задачи, включени в предстоящите да се появят допълнения от Blizzard, трябва да прегледате тази страница - http://www.battle.net/diablo2/faq/expansion.shtml.

Изобилие от шампионати

Twin Galaxies Electronic Gamers League (TGEGL) съобщи за откриването на 20 нови шампионата в добавка към Quake III Arena, който започна на 8 ноември 2000 г.
Новите шампионати ще бъдат обявени през следващите десет седмици и сред игрите, включени в тях, са Team Fortress Classic, Madden NFL 2001, Rune, Midtown Madness 2, Half Life: Counter-Strike, Starcraft, Mech Warrior 4, NHL 2001, Sacrifice and Death Match и състезанията Capture the flag от Unreal Tournament.
За повече информация, както и за да се включите, посетете Web сайта - http://www.twingalaxies.com/ .

Ultima придобива триизмерност

Electronic Arts закърпват отново Ultima Online с нов, триизмерен изглед, и с ново име - Third Dawn.
Разработчикът на ролевата игра Origin Systems, добавя изцяло анимирани, предварително заснети в движение триизмерни герои, подобрена система за осветяване и засенчване, нови земи за изследване, дузина нови чудовища, специална система за заклинания и магически ефекти, както и подобрен саунд и музика към играта.
Гордън Уолтън, президентът на Origin, отговарящ за онлайн услугите, сподели: "Third Dawn наистина ще предостави на геймърите съвсем ново преживяване във виртуалния свят на Ultima Online. Създали сме 3D технология, която ще подобрява играта на всеки отделен играч и ще се отъждествява с неговия характер. Това отваря пътя към емоционално привързване между играчите и образите им от виртуалната реалност, нещо, което преди не съществуваше в Ultima Online."

Project Eden

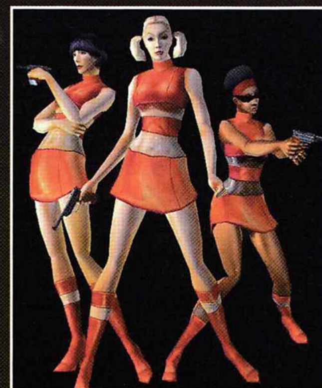
Разработчик: Eidos Interactive
Издател: Eidos Interactive
Жанр на играта: Action
Дата, на която ще излезе: 20-02-2001
Изисквания: P-II-266, 64MB RAM, 3D Card

Управляващите не могат, а управляваните не желаят

Ако в названието на една игра се споменава името на дявола, то можете да бъдете сигурни, че ще ви се наложи да се провирате нейде из преизподнята. Ако обаче в името на играта присъства думата "рай" (Eden), то с още по-голяма сигурност може да се каже, че ще ви се наложи да се пъхате пак в същите места.
Точно такъв е случаят и с играта Project Eden, макар и адът тук да е технократски. И така, пред нас е поредната история за Мрачното Бъдеще. Задъхващата се от пренаселеност Земя е покрита изцяло със сградите на един безкраен град. Хиляди жилищни сгради се издигат към небето, и къде точно ще живеят хората в тези бетонни джунгли се определя в буквалния смисъл на думата от "висотата на тяхното обществено положение". Елитът живее по най-горните етажи, където достигат слънчевите лъчи и свежия въздух, а потъналите във вечен сумрак и смог по-ниски етажи са населени с хора от низините на обществото.
Общо взето, това е поредната вариация на темата за елоите и морлоците на Х. Г. Уелс - вярно, не в чак толкова отдалечено бъдеще, и поради това още не се стигнало до биологическо разграничаване. Или поне така изглежда на пръв поглед...
Естествено, всякаква промишлени обекти, електростанции и друга инфраструктура са сбутани на долните етажи. И ето че обитателите на по-висшите етажи започват от време на време да забелязват периодическото изчезване на водата в тръбите, на тока в контакта и на разни други неща, без които елитът не може да живее. Естествено, за да се проучи въпроса, долу веднага е изпратена група от специалисти- ..., не, не специалисти по ВиК или електромонтьори, а специалисти-полицаи. За да хвърлят в карцера онези, заради които от крана не тече вода. Именно тази команда от четирима здравеняци... т.е. не, не са само здравеняци, защото едната е здравенячка, а има и още един, който дори не е човек, а киборг - та значи именно тези четиримата ви предстои да ръководите. Разбира се, в хода на кампанията ви предстои да направите някои открития (по-специално става въпрос за това, че долу всъщност отдавна се разпореждат мутанти), като същевременно е възможно и да промените верноподаническото си отношение към управляващия елит...
Както се полага при игрите с екипна идеология, всеки от членовете на групата наред с обичайните бойни умения притежава и индивидуална специализация. Еманципираната наследничка на Лара Крофт (и това го казваме не само в преносен смисъл, тъй като в създаването на тази игра участват авторите на първия Tomb Raider) например е хакер и специалист по проникване в помещения.
В случай че някой от четиримата все пак загине, това все още не означава край на играта: и тук като в System Shock 2 при наличие на достатъчно енергия можете да съживите загиналия в регенерационна камера. Някои от враговете ви обаче също могат да възкръсват... Енергията може да ви послужи и за друго - за създаване на мини роботи, които могат да летят и да проникват в труднодостъпни места.
По време на игра можете да превключвате както на изглед от първо, така и от трето лице.
Графиката е доста приятна, което се и полага за една съвременна 3D action/adventure. Интересно е, че играта излиза във версия и за PC, и за конзола, като и в двата варианта изглежда по един и същ начин.
Ще има, разбира се, и режим multiplayer - както кооперативен, така и deathmatch.

No One Lives Forever

Monolith публикува .plan файл в който се съобщава, че локализирана версия на No One Lives Forever е почти завършена и скоро играта ще бъде разпространена в международното пространство.
Понастоящем екипът се е съсредоточил върху създаването на първата кръпка към играта.
Новата кръпка ще съдържа корекции на:
Потенциален бъг, предизвикващ прекъсване при излизане от играта, както и прекъсвания, възникващи при преход от единична игра към игра с няколко играчи.
Фрагментирането на паметта, което може да предизвика прекъсвания и забавяне след като е играно известно време.
Бъг, изразяващ се в невинаги правилното записване на инвентара на играча, когато играчът е изваден от строя. Поправката гарантира, че ако се върнете да преиграете някое ниво, ще разполагате с всички избрани преди от вас оръжия и инвентар.
Липсата на информация в съобщенията "Disconnected from Server".
Бъг, който позволява на играчи с нисък пинг да отбележат много убийства когато връхлитат върху някой, каращ снегоход или мотоциклет.
Бъг при игра с няколко играчи, състоящ се в понякога неправилното изобразяване на снаряжението на даден играч.
Липсата на възможности за преглед на записките, които сте събрали.
Актуализацията ще включва също нови карти за режим на игра с няколко играча.



Британците - твърде срамежливи?

Съобщение, появило се в сайта Getminted.com, разкри някои интересни неща, които могат да направят онлайн-викторините игри на бъдещето.
Съобщението подчертава, че достъпността и анонимността са изиграли ключова роля за гражданите на Великобритания, когато са решавали дали да се включат и участват в онлайн игри с въпроси и отговори. 98% от анкетираните посочват, че онлайн-викторините игри са велики именно поради тези си свойства и 7/10 от запитаните казват, че идеята им харесва защото няма нужда да се появяват по телевизията. Въздържаността като основно качество на британците като че ли си остава в сила.

Microsoft се включва в енджина Unreal за Xbox

Epic разпространява влиянието си върху конзолите, като се съюзява с Microsoft и позволява на разработчиците да използват енджина Unreal в конзолата за игри Xbox.
Марк Рейн, вицепрезидент на Epic Games, каза: "Unreal Engine е най-новият пазарно тестван пренесен от една на друга платформа енджин, предназначен за разработчиците на Xbox игри. Вече завършихме, и, което е по-важно, пуснахме първата конзолна версия на нашия енджин и сега сме насочили най-добрите си технологии направо към мощния Xbox. За разработчиците на Xbox нашият съвременен опит в развитието и публикуването на висококачествена конзолна игра от ново поколение е неоценима поддръжка, която те не могат да намерят у другите продавачи на енджини."

Europe

Разработчик: Evolution Games
Издател: Evolution Games
Жанр на играта: Action
Дата, на която ще излезе: 15-06-2001
Изисквания: P-266, 64MB RAM, 3D Card
Европа е спътник на Юпитер, открит от Галилей през 1610 г. Диаметър: 3140 км. Разстояние от Юпитер: 671 хиляди км. Период на завъртане около Юпитер: 3 денонощия 14 часа и 18 мин. Има атмосфера.
Именно в този свят се развива действието на тази action/adventure игра на фирмата Evolution Games. Ще сгрешите, ако си помислите, че сега ще започна да ви разказвам за Третата световна война, за унищожаването на Земята и за това как последните остатъци от човечеството са се приютили на този вледенен спътник на Юпитер. Напротив: в тази игра бъдещето е представено дори твърде светло. Успехите в генното инженерство и в нанотехнологиите са позволили да се ликвидират болестите и да се отворят нови хоризонти пред техниката. Човешката цивилизация се е устремила към космоса. Основани са колонии на Луната и на Марс, а в астероидния пояс се добиват полезни изкопаеми. Идва редът и на "външните" планети от Слънчевата система. Новите технологии са позволили на земните жители не само да кацнат на техните спътници, но и да проникнат навътре в чудовищните атмосфери на тези планети-гиганти; във вътрешността са разкрити огромни натрупвания от минерали, а и самите газове, от които се състои атмосферата, също представляват интерес за промишлеността. Юпитер, като най-близък до Земята газов гигант (той всъщност е и най-голям, макар че това вече не е от такова значение, тъй като дори и най-малката от планетите-гиганти - Уран - е четири пъти по-голяма от Земята) се превръща в основна цел на корпорациите от добивната промишленост. Е, не всички са в състояние да издържат в условията на Юпитер - това се оказва по силите само на най-големите компании, разполагащи с най-усъвършенствувано оборудване. Една от тези компании е Галактическата добивна Корпорация (GMC).
Една от базите на тази корпорация се намира на спътника Европа, и именно тук бива открита някаква "аномалия", която се оказва жива субстанция. Нейното изследване е възложено на млада научна сътрудничка с фамилия Borisnikov (всъщност тя очевидно е Борисникова, но авторите на играта не са наясно, че славянските фамилии при жените завършват на "а"). Колкото и да е странно, асистент на младата дама става професор Rameres, въпреки че по-логично би било обратното. А след това вече всичко тръгва по реда си: Борисникова, естествено, установява, че чуждопланетната форма на живот представлява опасност, докладва за това на ръководството на корпорацията, и, разбира се, тя не се вслушва в нея и я отстранява от работа по проекта. След това тя предприема отчаяна стъпка - прави опит да унищожи тази чуждопланетна напаст, а заедно с нея и изследователската станция (интересно дали с персонала включително?), но е арестувана от службата по сигурността на корпорацията и е дадена под съд. Междувременно начело на проекта застава Rameres.
Оттогава са изминали 15 години. Преди година подобна "аномалия" е забелязана и на друго място, а сега става ясно, че аналогични изследвания се провеждат из целия спътник Европа.
Не е трудно да се досетим, че скоро от тази биомаса ще започнат да се излюпват всевъзможни чудовища, и ще ви се наложи да се разправяте с тях. Можете да се въплътите в ролята на един от трите героя - всъщност възможно е да бъдете един след друг и тримата, тъй като за разкриването на Юпитерианските тайни ще са ви необходими способностите и знанията и на тримата.
Играта има първокласна и добре изпипана графика, чудовищата са впечатляващи и доста разнообразни, действието се развива както в помещения, така и на открито. Авторите твърдят, че подобно нещо досега не сме виждали - бъдещето ще покаже доколко оправдани са такива изказвания. Играта се играе от гледната точка на наблюдател. Режим multiplayer, естествено, е предвиден - за локална мрежа и за Интернет. Със сигурност ще има и кооперативен режим, само че за deathmatch кой знае защо изобщо не се споменава. Или по подразбиране това се счита за очевидно?

Още новини можете да намерите на диска!

Класика от времето на игралните автомати



Много от вас помнят и знаят, че преди около десетина години компютри в България почти нямаше и любимите на всички сега клубчета въобще не съществуваха с много малки изключения. И точно тогава настъпи манията на игралните автомати. Да, това са тези огромни "сандъци" с монитор, в които се слага жетон, за да може да се играе. Такива видове забавления и до днес съществуват по западните страни и най-вече в САЩ. Честно казано постигат и доста завиден успех за разлика от България. Тук, у нас, с изключение на тези три-четири години, игралните автомати не достигнаха голяма популярност. Въпреки това много хора помнят страхотното "блъскане" на Punisher или Captain Commando. На тези автомати се раждаха любимите ми игри - а именно биткаджийските. Заглавия, в които се избира герой и после се тръгва из дадени местности, за да бъде разпердушинено всичко само с крака и ръце отдавна не е излизало на компютърния пазар. Ако не ме лъже паметта имаше нещо, но то бе пълна скръб :(. Сега ще ви представя една игра (редставя не е найточната дума - по-скоро припомня), която тръгна точно от тези игрални автомати, където не постигна чак такъв успех. Тя излезе през 1990-та година и в началото беше доста незабележима. Изведнъж обаче се превърна в огромен хит, благодарение най-вече на преработката си за Амига и за започналите да намират вече своето място персонални компютри.

Ако има някой, който не се е сетил за кое заглавие говоря, сега ще го просветля - става дума за Golden Axe на фирмата Sega. В тези далечни времена "Сега" не беше тази фирма, която е сега и "Златната Брадва" не можеше да се надява на предимството да бъде разработвана от известна компания, както заглавията на Konami, например. И така Дами и Господа, с най-голямо удоволствие ви представям Царя на екшън игрите: Golden Axe...



Най-красивият, най-отпред

Историята на играта не е нищо особено, но това е напълно нормално явление сред този тип заглавия. Alex, приятел на нашия герой е бил убит при нападение над замъка, където се е намирал. Кралят и принцесата са отвлечени и затворени, а геймърът трябва да отмъсти за смъртта на приятеля си и да освободи заложниците от оковите на "злия, зъл злодей" :). Във всяко едно отношение Golden Axe съвпада едно към едно с всички останали биткаджийски игри - отново избирате измежду няколко персонажа, с които да колите : Джудже (по всеобщо мнение най-силия измежду всички), амазонка и воин. Излизате на бойното поле и веднага започвате голямото мелене. Специален удар, магия, скок... В какво тогава се крие магнетизмът на тази игра? Най-честният отговор на този въпрос е : "Не знам"! В Golden Axe има нещо, което те "залепя" пред монитора и не ти дава възможност да мръднеш докато не я превъртиш. Дори сега, когато трябваше да изровя играта, за да пиша за нея, я пуснах и не станах до момента, в който не убих "злобния, злоблив злобльо" :). Графиката не ме подразни, въпреки че съм виждал Unreal и Dark Reign 2, а на звука и най-вече на великолепната музика могат да завидят и много от днешните заглавия. Като че ли причината да стоя пред екрана като гръмнат е в добре постигнатия баланс между магии и екшън. С различните персонажи играта е коренно различна - всеки си има силни и слаби страни. Магиите им имат различна мощност и употребяването им изисква голяма доза мислене, защото те не се намират под път и над път, а само на определени места и то в торбите на джуджета, които трябва да изритате, за да ги вземете. Всичко това дава възможност за стотици преигравания и използване на различни стратегии на действие.



Каква мъжествена осанка

Като всяко заглавие от подобен род, така и Golden Axe предлага възможност за игра от двама души на един компютър (нали точно това бе предназначението и на игралните автомати). Удоволствието от този вид "пуцане" е несравнимо и по никакъв начин не може да се доближи дори до днешните яки нощни мрежи. Просто чарът на жестокото блъскане по клавиатурата (джойстика) някак си се изгуби из лъскавата графика и страхотния звук. Къде са времената, когато геймърът трепереше по време на битката срещу последния бос, защото нямаше повече пари за жетони?!? Ех, любов необяснима. Но, както и да е - не ми обръщайте внимание, малко се разнежих от толкоз много приятни и мили спомени. Та, такива ми ти работи за Golden Axe-а. Друго не мога да ви кажа. Ако не сте я играли, изиграйте я - такива игри сега на компютрите не излизат. Отдавна залязоха, въпреки че според мен има много техни фенове! Благодарение на емулаторите сега може да си джиткам любимите ми игрички от игралните автомати на щайгата и това ме задоволява, поне засега. Ако пък има някой, който иска да изиграе Golden Axe, но не може да си я намери нека драсне едно писмо до редакцията - с удоволствие ще му я копна в името на добрите стари времена. Това е от мен - един тъгуващ за отминалите дни фен.

Дами и Господа, моля аплодисменти - Царят на екшън игрите се прибира в покоите си.

Съседът Сътрудник


Come on baby, light my fire


Леле, че съм мощен!!!

Acclaim .com

Замириса на опърлена козина...

Производител: Bizarre Creations
Разпространител: Acclaim Entertainment

Ей, никак не съм в настроение да пиша статия, хора, честно ви казвам. Играх последните три часа и изведнъж ме налегна някакво ужасно чувство. Просто ей тъй - от нищото. В момента седя пред монитора, загасил съм лампите и слушам Еминем. Искрено се надявам това да не повлияе зле на преценката ми за Fur Fighters, но за всеки случай прибавете към оценките по половин единица...И все пак трябва да напиша увод към рецензията, нали? Ето го и него тогава.

Fur Fighters е от тези заглавия, които, след като постигнат успех на конзолите, биват веднага преработени за компютър. Както неведнъж сме се убеждавали, тези преработки се оказват в 90% от случаите пълен боклук. Fur Fighters излезе за Dreamcast през юли тази година, а ето, че вече имаме и PC вариант. Конзолният вариант не се представи никак лошо на пазара, но това не ми пречи да бъда доста критично настроен към продукта на Bizarre Creations. Признавам обаче, че името на фирмата е напълно в тон с играта (Bizarre значи "странен"). И така, щом говорим за конзола значи ви е ясно, че за жанра на играта







има два варианта - Action или Rally. В случая говорим за абсолютно чист Third Person Action с доста странни герои. Fur Fighters е игра, която предполага весела, смешна и забавна рецензия и аз силно се надявам, че ще мога да ви я предложа.

Историята на Fur Fighters може да си съперничи с идиотщината от Amazons & Aliens. Е, ще загуби този спор, но все пак е доста интересна. Четете внимателно, защото има какво да се отбележи относно сюжета. Някъде из Вселената има една мъничка и симпатична планета, обитавана от още по-симпатични плюшени животинчета. Както навсякъде другаде, където съществува разумен живот, така и на тази планета си има отряд за борба с "лошковците"- Fur Fighters. Той се състои (внимавайте сега) от кучето Roofus, Juliette котката, Tweek малкото дракonче, Chang тигърът, Bungalow кенгуруто и още едно синьо същество, което поразително прилича на папагал и се казва Rico. Всичко върви добре, животът е розов и населението живее в божествена хармония, докато един ден на сцената се появява генерал Viggo. Той, подпомаган от своята армия "глупави мечки", отвлича всички "плюшени деца". Расата на плюшените животинчета е заплашена от изчезване и това налага намесата на Fur Fighters, чиято роля поемате вие. По време на играта сюжетът се представя с помощта на чудесно направени cut-сцени, което спомага за приятния геймплей.



Авторите твърдят, че това е игра, която успешно вплита забавния и приятен сюжет, смешните герои и сериозния екшън. И наистина са прави. Fur Fighters отпуска геймъра, но същевременно го кара бая да се изпоти над доста трудничкия екшън. Какво толкова прави играта по-различна от милионите подобни? Ами, честно казано, тя си е съвсем типичен екшън, но определено си има и своите достойнства. Най-важното от тях е, че въпреки изборът на герой, който трябва да направите в началото, на практика, по време на играта, ще управлявате всеки от шестте члена на Fur Fighters. Из шестте огромни нива са разпръснати едни зелени топки с лика на някой от героите. Щом вземете някоя такава, веднага се превръщате в съответния герой. А те от своя страна, се различават един от друг не само по външния вид и различния си произход, но имат и уникални умения. Например, дракончето може да прелети някой и друг метър, кучето се заравя под земята, а котката се изкачва по стени. Това придава интересен привкус на играта, защото на места екшънът е изключително труден и се налага да използвате фантазия и въображение, за да избегнете пряка битка с врага. Противно на героите и цялостната атмосфера, оръжията не представляват някакви странни измишльотини, а са си съвсем нормални - пушка, пистолет, автомат, тупаник :) ... - общо 12 на брой.

Още в началото на играта обаче ще забележите и първите слабости. Те са свързани с това, че Fur Fighters е била насочена най-вече към конзолните геймъри. Най-остро бие на очи камерата. От Bizarre доста здраво са оплескали този основен елемент от играта. Тя се намира зад гърба на вашия герой, както е нормално за един third person action, но не се мести постоянно с него. Например, при наближаването на някой завой камерата спира движението си и оставя героят да навлезе навътре в екрана, като по този начин не може да се види какво има иззад завоя. И обратно - изведнъж решава да се доближи до такава степен, че от животното се виждат само част от главата и пищовът. Въобще през цялото време имах чувството, че ако Fur Fighters беше от първо лице, щеше да изглежда много по-добре. Наистина това натоварва повече машината, но не би трябвало да бъде проблем за Dreamcast. От друга страна пък, тази гледна точка би "убила" част от атмосферата на играта. Не знам - въпросът си е доста спорен. Колкото и да говорим, нищо не може да се направи, защото Fur Fighters е вече на пазара и ще трябва да се съобразяваме с изникващите проблеми.

Иначе играта е доста приятна. Избирате герой и се впускате в интересно и налудничаво приключение. Управлението е изключително просто - стрелките за движение и два бутона на мишката (скок и стрелба). Имате и едно копче за смяна на оръжията и това е всичко. Много



ОЦЕНКИ

Графика	6.0
Звук	8.0
Сюжет	8.5
Геймплей	7.0
Мултиплейър	8.0
Общо	**7.0**

лесно и приятно за усвояване. Ще ви трябват не повече от 25 минути, за да навлезете напълно в екшъна. Менюта също няма кой знае колко, така че интерфейсът може да получи много високи оценки. Fur Fighters спокойно може да претендира за най-лесно усвоим т.р. action на годината :). Това е и една от малкото добри страни на игрите, преработени от конзолите - поради по-малките възможности на джойстиците се налага и много опростено управление.

Всеки член на отряда си има собствена кръв и дори да играете с някой, който живее "на магия", при смяната с друг герой кръвта се пълни наново. За сметка на това мунициите и оръжията си остават едни и същи, което ми се видя доста странно, но какво да се прави - програмисти всякакви :). Другият интересен факт, който ми направи доста сериозно впечатление е, че тъй като това е игра за конзола, неминуемо трябва да съществува някакъв jump 'n' run елемент. В Fur Fighters това се изразява в събирането на определен брой бебета, за да може да се премине на следващото ниво. Вместо да направи играта по-интересна тази подробност превръща понякога продукта на Bizarre в "безцелно обикаляне в търсене на бебето"...:(

След целия този шум около конзолите от "новото поколение" и техните "невероятни" характеристики, много странна ми се стори сравнително слабата графика. Dreamcast все пак претендира да е добра конзола, а и голяма част от игрите, излезли за нея, доказаха, че графичните ѝ способности не са никак слаби. В Fur Fighters обаче много ясно си личат ръбатите фигури и текстурите, с които производителите са се опитали да замажат работата. Естествено в PC версията нещата са леко пооправени благодарение на 3D ускорението и по-високата разделителна способност, така че не искам и да си представям как изглежда играта в оригиналния си вариант. Цветовете са наистина свежи, но това не помага особено да се заличи неприятното чувство от ръбатите обекти.

Нещото, което може да ви накара да седите повечко пред компютъра, се нарича ЗВУК. Наистина той е на доста по-високо ниво от графиката и заедно със сюжета внасят цялата тази приятна атмосфера, която ще ви обгърне по време на джиткането. Музиката е доста добра и най-вече разнообразна. Различните парчета предизвикват и събуждат позаспалото ви чувство за хумор, като определено ще ви развеселят. При звуците положението не е чак толкова розово. Странните словосъчетания и музикални ефекти, които "излизат" от вашите герои, ще ви сразят от всякъде - много са яки. Но тъй като не може всичко да е перфектно, се е намерил някой, който да опleска работата. Всичко останало от звуков характер е на доста слабо ниво. Като започнем от стрелбата и стигнем до еднообразното Pong при скачане - ужас.

Ако сте чели внимателно (там където ви казах), сте запомнили от какво се състои армията на злия Viggo. Давам ви три варианта на отговор : а) глупави мечки, б) глупави печки, в) задръстените клечки. Три секунди за размисъл. Който е заградил отговор А, печели! Наградата е дъвка с копче :). Та, защо ви питам това ли? Ами явно авторите са нарекли така горките мечки, за да бъде по-забавна историята. Да, но са допуснали една интересна грешка - мечките са наистина УЖАСНО тъпи. Изкуственият интелект на играта е под всякаква критика. Седях около 20 секунди зад един враг и чак като го гръмнах в главата той се усети, че има нещо гнило. Иначе противниците ви правят кълба, опитват се да тичат, но най-често просто поемат куршумите.

Най-много забавление ще получите в мултиплейъра, който носи гордото наименование Fluffmatch. Някой да ми помогне да го преведа по нормален начин, защото аз определено няма да се справя. Във версията за Dreamcast има възможност за 4 човека в режим Splitscreen. Тъй като на един екран доста трудно се играе от четирима души при third person гледна точка, то мултиплейърът се играе в първо лице. За радост авторите са се потрудили и за компютърната версия са добавили всички съвременни видове мрежова игра, като максимумът играчи е вече 16. Освен това е останала и възможността за игра от първо лице, което автоматично премахва проблемите при сингъл плейъра. Поиграйте и сами преценете коя гледна точка е по-удачна. Иначе самият мултиплейър си е най-обикновен детмач.

Като цяло Fur Fighters няма да промени мнението, че по-голямата част от преработките са боклуци, но няма и да го потвърди. Тя намира своето място някъде там - в златната среда, защото си личи, че е положен труд при преработката от Dreamcast. Ако търсите няколко часа приятно забавление, си набавете играта и я поиграйте - има шанс да ви се понрави. Не е много голям, но поне опитайте. И най-вече в мултиплейъра. Аз лично ще я изиграя и в сингъл, защото шантавият сюжет наистина ме плени, а и някак си, симпатичните герои станаха част от мен. Де да знам - има си някакъв странен чар игрицата.

Ха, докато писах статията настроението ми взе, та се повъзвърна. И така - пускам си Offspring и отивам да разпускам след огромното мозъчно напрежение, създало се покрай писането на тази статия.

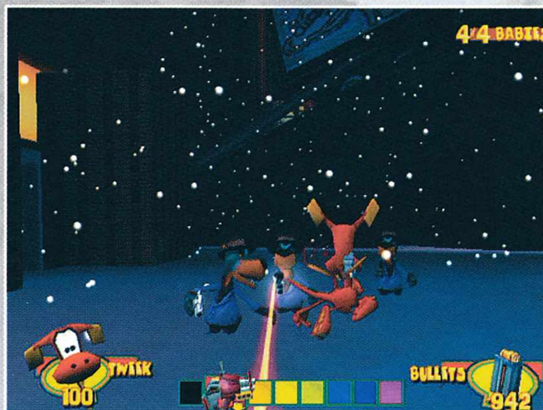
СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК

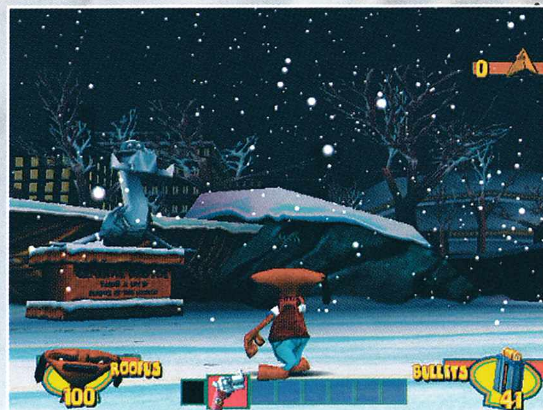
СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

препоръчителни

P 300 MHZ, 128 MB RAM
3D Accelerator









Занимавка за стратези...







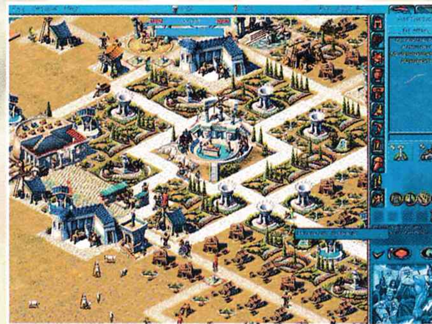
Производител:
Impressions
Разпространител:
Sierra

От както свят светува и хората са се появили на тази земя, потомците на Адам и Ева се стремят към едно и също нещо - да градят. Много от тях смятат, че това е тяхната мисия. Погледнете древността например - още в праисторическата ера хората са си строили най-различни колибки, за да могат да се подслонят (е, аз не съм бил свидетел, но поне така се твърди :)). После започва формирането на обществата, а с тях градове, държави, империи и още една камара подобни. И наистина строителството е един много успешен начин човек да бъде запомнен и увековечен. Всеки учи сега по история за началото на големите империи като Египет и Рим, така както след време, нашите деца ще изучават Ню Йорк, Лондон и Токио. Големите градове и мегаполиси остават незабравими и по този начин носят вечна слава на създателите си. И докато в последните години хората се поизродиха и доста голяма част от тях започна вместо да гради, да руши, защо тогава да не се върнем назад във времето, когато разрушители е имало, но те са били далеч по-малко



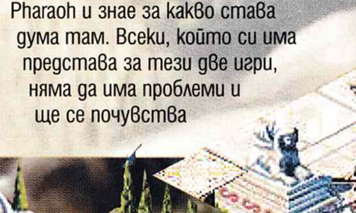
от "строителите". Една такава възможност ни предложиха от фирмата Sierra преди няколко години с играта си Caesar. Идеята бе простичка и вече позната от заглавието Sim City, излязло доста преди това. Вие ставате губернатор (управител) на малко градче и трябва да го превърнете в голям търговски център, без който империята няма да бъде същата. Е, за тези две игри ще можете да прочетете в следващия брой на списанието, така че тръпнете в очакване :). След големия успех на играта последваха две продължения, като Caesar 3 е истински шедьовър. С тази игра производителите от Impressions поставиха летвата толкова високо, че вече е доста трудно да се угоди на геймър, превъртял третата част на поредицата. Последва Pharaoh и въпреки многото черногледци, които твърдяха, че играта няма нищо ново, тя постигна доста голям успех и дори се сдоби с Expanson pack - Cleopatra. Геймърите още не се бяха отърсили от безкрайното джиткане на тези заглавия, когато Sierra и Impressions ги заковаха с новината за нова част от поредицата. Всички се зачудиха, на какво е ред този път. Е, след като построихме Римската империя в Caesar, завладяхме Африка в Pharaoh, сега е време да се пренесем в Древна Гърция с последната игра от каталога на тези две световно известни фирми - Zeus: Master Of Olimpus.

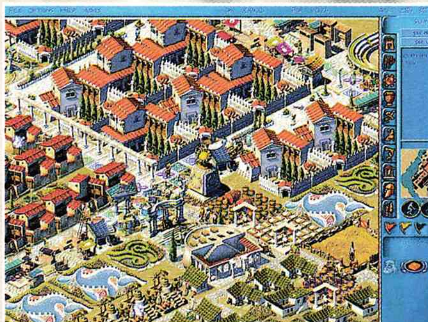
Фактът, че всички игри от поредицата, и най-вече Caesar 3, ме накефиха много, ме накара да помоля любимия ни дЗВЕР да пиша аз за Zeus. Очаквах играта със смесени чувства, защото не бях сигурен дали толкова скоро след излизането на допълнението към Pharaoh, програмистите са успели да внесат някакви по-сериозни новости, за да не се окаже Zeus просто Pharaoh в Древна Гърция. Е, след като поиграх, мога смело да потвърдя, че положителните емоции надделяха във времето, прекарано с Zeus: Master Of Olimpus. Извинете ме, но тъй като имам повече играден опит с Caesar 3, отколкото с Pharaoh, ще сравнявам настоящата игра най-вече с третата част на серията за Рим. И така - започваме по ред на номерата. За графиката и звука ще спомена само няколко думи, защото от Caesar 3 насам всичко е горе-долу едно и също като качество, а се правят само леки козметични промени, налагани от различните епохи на развитите на действието. От графиката не очаквайте нещо революционно - общо взето тя представлява Caesar 3 в Гърция. Нищо друго. Всъщност има един-два добавени светлинни ефекта при появата на боговете, но това е всичко. Стандартните 1024x768 точки се поддържат и според мен това твърдо е найудобния вариант за игра, за да можете да виждате всичко по града ви и да реагирате адекватно на проблемите. При звука също няма почти никакви промени. Естествено музиката пасва идеално с времевия период на действието и предразполага към спокойно и



отпускащо геймене. Гласовете на жителите на града ви са перфектни, както и звуците, които ще чуете при цъкането върху някоя сграда. Въобще в тези две отношения не може да има почти никакви забележки. Относно раздел "Интерфейс" могат да се кажат само добри думи, просто защото и тук няма абсолютно, ама абсолютно нищо ново. Из менютата - никакъв проблем! Честно казано сюжетът остана загадка за мен. Май наистина има нещо като сценарий, но аз не успях да го разбера :(. Това обаче въобще не се отрази на удоволствието от играта. Няма да ви обяснявам какво точно представлява Zeus, защото всеки е чел за Ceasar или Pharaoh и знае за какво става дума там. Всеки, който си има представа за тези две игри, няма да има проблеми и ще се почувства





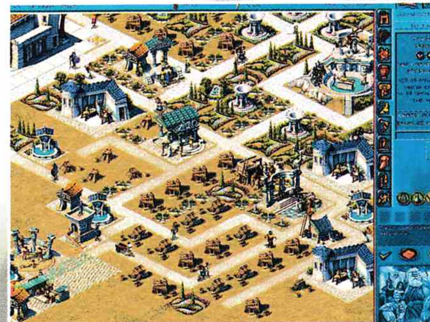
чудесно в атмосферата на Zeus, защото тя не се откъсва дори на йота от концепцията на предишните. Ако има някой, който в момента гледа като "пукъл", защото нищо не е загрял, мога само да му препоръчам да намери някой интернет сайт и да прочете за Ceasar 3 например, тъй като аз нямам намерение да хабя и без това малкото страници с неща, които почти всеки знае. Затова ще наблегна най-вече на промените. Както вече споменах концепцията е същата - получавате едно парче земя и от вас се иска да го превърнете в просперираш град. Строите пътища, къщи, фонтани, паркове, храмове, ферми и още сто кила постройки, които са неизбежни за всеки себеуважаващ се древен град. Като казах древен, искам да отбележа, че говорим за наистина Древна Гърция - ама много древна :) - още по времето на първите олимпийски игри. След като в цялата статия дотук ви обяснявам едно и също нещо, а именно, че Zeus прилича изключително много на Pharaoh и Ceasar 3, мисля, че е време

ОЦЕНКИ

Графика	8.5
Звук	8.5
Геймплей	9.0
Сюжет	?
Общо	**9.0**

да ви разясня и новостите. А противно на очакванията на мнозина, че това ще бъде просто един Ceasar с нови грешки, новости съществуват и те никак не са малко. От Impressions са се справили просто чудесно - без да бягат от концепцията на този тип игри те са успели да въведат достатъчно новости, за да не се стори тя едно голямо deja vu на геймърите, но съществено не са прекалили с тях и са постигнали перфектното съотношение. Най-голямата новост е реализирана при боговете. Да, вярно е, че и в миналите игри имаше богове, но не забравяйте, че заглавието на тази е Zeus. Тук на отношенията с тях е наблегнато много по-сериозно и на практика три четвърти от успеха в играта се състои в това да поддържате добри отношения с всеки бог, а това никак не е лесно. Защо ли? Ами, защото те са капризни, трудно задоволими и най-вече - те са 12 на брой. Всеки бог, естествено, отговаря за различна част от царството ви. Един ще е за храната, друг за любовта, трети за парите... Добрите отношения с тях се "уреждат" чрез построяване на различни паметници и храмове. Да, но както се досещате, не всичко е толкова просто. Ако угаждате на някой бог повече, отколкото на друг, то "още-теният" ще ви се разсърди и тогава тежко ви. За разлика от предишните заглавия тук боговете изразяват гнева си по сносен начин - всеки праща по един звяр в града ви. Звярът почва да руши, хората бягат и положението изглежда трагично. Единственият начин той да бъде убит е чрез помощта на някой от шестте героя. За да можете да разчитате на тяхната помощ, трябва да построите определена постройка, а впоследствие да изпълните изискванията им. Например Херкулес искаше в града ми да има поне 1500 жители, лесен достъп до сградата на героя и още няколко такива. Всеки от шестте героя може да убие двама от зверовете, и то точно определени два. Така че, ако искате да разчитате на пълна безопасност трябва да угодите и на шестте героя, а това е, меко казано, трудно, та чак невъзможно. Друга новост е наличието на различни състезания. На всеки четири години се провеждат Олимпийски игри, където отиват спортистите на града ви. За да победите, трябва да сте построили много тренировъчни центрове (Gymnasium), в които вашите спортяги да тренират усърдно. Друго съревнование е това на философите. Там пък се изисква перфектно изградена система от университети, където да се обучават бъдещите мислители, и арени, на които те да дискутират, обсъждат и разискват всякакви теми. Победите в тези състезания носят печалби, но най-вече слава на града ви. Дори те са включени в изискванията на някои от героите.

Мисиите са сравнително разнообразни, но за съжаление отново преобладават стандартните : "Достигни еди колко си жители" или " Натрупай 20000 драхми (гръцка парична единица, ако има някой, който случайно не знае)". Има и добри попадения, не мога да го отрека. Налага се да убивате чудовища, откривате нови местности и, разбира се, да побеждавате врагове. Впрочем враговете ви са адски коварни - както си строите спокойно градчето и изведнъж цъфва съседният владетел Миролюб със своята миловидна армийка и ви прави на мезе... Затова бъдете винаги нащрек. Готиното при мисиите е, че щом завършите един сценарий, в следващия не се налага да



строите всичко отначало - градът си е такъв, какъвто сте го оставили в края на миналата мисия. Това мен лично много ме накефи, защото помня много добре как играех по два-три часа един сценарий на Ceasar 3 и щом го минех, се налагаше да започвам всичко отначало. Голям ужас!

Не съм споменал все още нито една дума за системните изисквания. Това е, защото исках да оставя най-приятното за края :). Игрите от тази поредица винаги са се славели с ниски изисквания към системата. Zeus : Master Of Olimpus не прави изключение от традицията. За да се насладите напълно на играта, ще ви е нужен Pentium II 233 с 64 RAM и само 200 MB свободно пространство на харда. По-ниски системни изисквания не можем и да искаме в навечерието на 2001 година.

Като цяло Sierra и Impressions са се справили просто великолепно. Перфектният баланс между новостите и запазените класически елементи ще ви осигури много забавни часове в

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум
P 200,32 MB RAM
195 MB HDD

препоръчителни
PII 233,64 MB RAM
200 MB HDD

строене и усъвършенстване на града ви. Разбира се, има и още какво да се желае, но тепърва предстои да се появи и Expansion към играта (вече се заговори много усилено за разработването на такъв). Затова играйте с пълни сили, защото идат нови приключения за изживяване и градове за построяване. Всеки, комуто са харесали игрите Ceasar 3, Pharaoh и Cleopatra, ще бъде запленен от Zeus, а тези, които дори не знаят за какво става дума трябва да си я купят незабавно. Е, ако не са ви харесали минали заглавия, не очаквайте и това да ви направи добро впечатление. Zeus : Master Of Olimpus е строго ориентирана към почитателите на предишните части на поредицата, така че ако вие сте сред тях, заминавайте веднага към магазина (магазина, не "Славейков" :) и се залавяйте за работа. Аз вече го сторих.

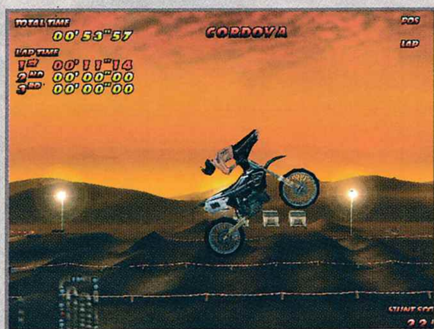
СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК

Само за маниаци

Производител: Deibus
Publisher: Take 2 Interactive
Жанр: Motocross Simulation

Еееееех геймъри, помните ли славните времена, когато racing игрите се брояха на пръстите на едната ръка на стругар алкохолик... Ех, златни години!

За съжаление днес, изправени пред новото хилядолетие, ние геймърите сме залети с игри, предлагащи зашеметяваща графика, dolby surround звук, ужасен геймплей и вбесяващ AI. Интересно е, че през годините се появи и ОЦЕЛЯ един интересен жанр. Симулациите на motocross не са много на брой, но предлагат истински екшън и забавление. От този тип игри е и Motocross Mania, най-новото заглавие на световно неизвестните Deibus Studios.



Още от самото заглавие се разбира, че това е **игра за маниаци**

Тя е обречена никога да не стане суперхит като Quake и Starcraft, но определено си заслужава. Убеден съм, че вие просто ще поиграете демото, ще махнете с ръка и ще забравите за тази игра. В действителност обаче, има и маниаци, за които заглавия като X-treme biker и Motocross Madness са се превърнали в култ. Стига толкова обяснения, време е да яхнем виртуалния мотор и да потеглим през прашните писти, гонейки слава и винаги устремени към първото място...

Веднага след стартиране, ще се сблъскате с няколко режима на игра: quick race, championship и time attack. Оттук нататък вече ще може да избирате между: motocross, supercross, freestyle и baja. В първите два режима вие се впускате в една луда надпревара по специалните писти. Те са осеяни с хълмчета, препятствия и резки завои, а на моменти имате чувството, че законите на физиката не съществуват за вас. Точно оттук идва и сложността при управлението на мотора. Ще ви трябва доста време, за да овладеете скоковете и завоите. В началото при всеки завой ще излизате от пистата, а при всеки по-голям скок ще се приземявате с главата надолу. Все пак след известно време ще сте постигнали пълен контрол върху вашия двуколесен звяр и ще летите с пълна скорост към победата! Ако с течение на времето станете истински майстор, то ще може да се състезавате в режима freestyle. Тук вашата задача е да правите каскади от рода на завъртане на 360(, въздушна акробатика и какво ли още не?!

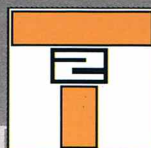
Лично за мен най-интересният режим е Baja Racing

Наименованието идва от местността Baja в Мексико, където се провеждат такива състезания. Целта е да обиколиш за определено време картата, като минаваш през checkpoint-и. Най-хубавото на тази част от играта е свободата на действие. Можеш спокойно да си караш из цялата местност, да се наслаждаваш на красивата гледка и същевременно да събираш точки. Точно тук ще ви направи впечатление наистина красивата

Графика

Дизайнът на пистите е на ниво, а и самите те са огромни по размери. Почти никъде не се срещат ръбести, грозни текстури, което само по себе си говори за огромния труд, хвърлен от страна на момчетата от Deibus. Моторът е добре моделиран, а ездачът изглежда почти като истински. Оттук идват и високите изисквания на играта. За да се насладите на графиката в пълната ѝ прелест ще ви трябва поне P2 на 300 MHz, 64 RAM и приличен 3D ускорител.

За съжаление много хубаво не е на хубаво. Motocross Mania си има и лоши страни. Например докато се движите, пред вас има нещо





като компас. Добра идея, но лоша реализация. Докато карате своята машина, правите различни каскади и въобще се кефите, пред вас има една грозна жълта навигационна стрелка. Тя естествено сочи накъде е пътя, но е жестоко дразнеща!

Наистина авторите са искали играта да изглежда реалистично, но малко са пообъркали нещата. Пример за това са елените! Да, ЕЛЕНИТЕ, правилно сте го прочели. Представете си какво беше моето удивление, когато карайки си спокойно през горичката, видях стадо елени точно срещу мен. И нали съм си фен на Carmageddon, първото нещо за което се сетих, беше да ги размажа. Последствията бяха все едно си срещнал бетонна стена :) Упоритите еленчета си стояха непоклатими по местата, а аз се въргалях далече, далече из тревата, надавайки отчаян вой. Това ме подсеща, че е време да кажа и някоя друга дума на тема



Звук

В това отношение играта не блести с нещо особено. Звукът на мотора е общо взето реалистичен, а и другите звуци в играта не дразнят. Има поддръжка на 3D звук, което би трябвало да създаде истинска игрална атмосфера, но поне аз не забелязах някаква особена разлика.

Като цяло играта определено си заслужава, а ако сте фен на този жанр тя е просто задължителна за вас. Ако сте от геймърите, които не се захващат на сериозно с този вид симулации, просто забравете за тази игра. Както казах в началото - това е игра за МАНИАЦИ!

Master

ОЦЕНКИ

Графика	8.0
Звук	6.5
Геймплей	8.9
Мултиплеър	7.0
Общо	**8.0**

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум
P2 266MHz,64 RAM, 3D Video

препоръчителни
P2 300, 96 RAM 8MB 3D Video



Една по-различна формула

Производител: Midas
Издател: Interactive Entertainment
Жанр - Karting Simulation

MiDAS GAMES

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ	
минимум	
P2 200 MHZ, 32 MB RAM, 3D Video	
препоръчителни	
P2 266 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video	

ОЦЕНКИ	
Графика	8.0
Звук	7.0
Геймплей	8.5
Мултиплеър	7.5
Общо	**8.0**



Преди да започна със същинската част от статията, ми се ще да кажа няколко думи по въпроса: "Що за животно е това картингът и има ли то почва у нас?!" Първото, което ми идва на ум като обяснение е: нещо като Formula 1, но в умалени размери. Просто всичко е по-малко - пистите, колите, скоростите... абсолютно всичко, но не



и удоволствието! В интерес на истината в по-развитите страни картингът се радва на завидна популярност, но за съжаление в нашата малка и бедна държавица той все още не е особено известен. Хубавата новина е, че в София вече има построена картинг писта в Красна поляна и аз лично съм един от щастливците, имали възможността да седнат зад волана на болидите, с размери на блъскащи се колички. Трябва да ви кажа, че тръпката е страхотната, скоростите никак не са малки, а ако сте с няколко приятели можете да си спретнете невероятен купон. Нямам представа точно поради каква причина, но досега не е излизал сериозен картинг симулатор, или поне на мен не ми е известно. Така че, шапка им сваляме на момчетата от Midas, затова че са се захванали сериозно с тази работа и са сътворили една доста приятна игрица.



Та значи, в Super 1 Karting вие сте картинг пилот и се захващате с тежката задача да побеждавате в различните състезания с най-различни класове болиди. Страхотно преимущество на играта е, че е закупен лиценз за последното световно първенство по картинг. Това ще рече, че ще влезете в ролята на реален състезател, ще карате автентична кола по реално съществуваща писта, а това допринася изключително много към реализма на играта. Разполагате с два режима на игра:

Arcade и Simulation

Аркадния режим е направо елементарен. Управлението е изключително лесно и с минимални усилия ще постигнете перфектни резултати. На мен поне ми писна за броени минути и затова съвсем скоро реших да премина към симулацията. След като се оправих с пребогатите менюта с настройки за колата, се впуснах в истинската игра. И, тука вече стана сложно! Свикнах с управлението по-бавно отколкото с това на истинските картинги. Машината се държи напълно реалистично - поднася, буксува... и изобщо изисква максимално съсредоточаване от играча. Определено никой любител на реализма няма да остане недоволен от сътвореното от Midas в този аспект на играта. А като прибавите към това и доста доброто държание на опонентите ви и постоянните им опити да ви огорчат живота, ще получите едно доста високо ниво на трудност. Все пак след известно време изпълнено с неуспехи, ще започнете постепенно да се добирате до първите места и да печелите съответните състезания. В хода на играта ще получавате достъп до все по-бързи картинги, като последния клас са определено доста сериозни машини, развиващи скорости от порядъка на 150 km/h. Друг, много приятен елемент от играта е чудесната



Графика

Тя, макар и да не може да си съперничи с последните еталони в жанра от серията NFS е на доста добро ниво и както пистите, така и самите картинги са моделирани изключително детайлно. Единствената ми забележка към дизайна на пистите е относно публиката - тя е доста оскъдна, а и е направена ужасно дървено - уви не може всичко да е перфектно. Но въпреки това графиката е приятна за окото, а и изискванията към хардуера са доста поносими - P2 на 266, 64 RAM и свястна 3D карта ще ви свършат перфектна работа дори и за най-високите разделителни способности.

Звукът

също е на ниво, макар и да не блести с нещо по-особено. Аз, лично останах доволен от това, което се чуваше от колонките ми и по-точно от звука на двигателите. Той е направен изключително реалистично за разлика от много други заглавия от последните няколко години. Що се отнася до другите звуци те не са чак толкова добри, но определено не дразнят ... за разлика от музиката обаче. За жалост тя е малко монотонна и определено ще ви писне бързо, но в крайна сметка не саундтракът е най-важното за едно рали.



В крайна сметка, играта оставя доста добро впечатление и определено мога да ви я препоръчам. С интересен и сложен геймплей, прилична графика и звук Super 1 Karting е едно доста сериозно заглавие, което гарантира седмици забавление. Ако ви е писнало от стандартните симулации на ралита и мотори, то определено това е играта, която ще разнообрази ежедневието ви. Ааа, за малко да забравя, пробвайте първо и истинския картинг - така удоволствието ще е двойно по-голямо!

Master



empire INTERACTIVE
MEP MINDS EYE PRODUCTIONS

Save Our Sheep или просто Sheep

Производител: Empire Interactive
Разпространител: Minds Eye Productions
Жанр: Тотална олигофрения





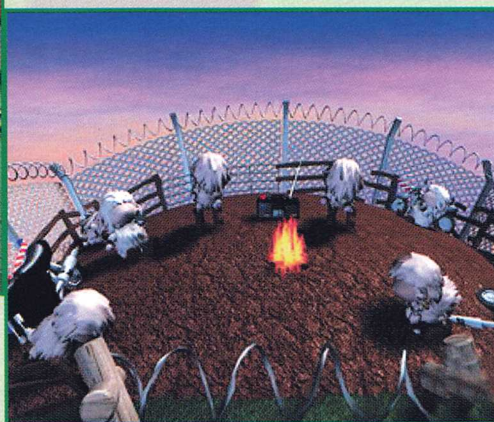
Те са преминали големи разстояния през космоса ...Те са превзели безброй планети ...Те са забравили защо са тук
Някъде в зората на Земната история, посетители от далечна галактика оставили техни събратя да наблюдават и отглеждат зараждащата се форма на живот.
След безброй години техните потомци забравили целта на своята възвишена мисия и станали едно цяло със заобикалящите ги същества.
Истинското земно население не е могло да знае, че сред тях съществува такава висша форма на живот, която произхожда от умствено и физическо ниво, далеч от техните възможности ...ОВЦЕ...

Историята

Преди много години предците на съвременната овца са били изпратени да кръстосват галактиката от родната им слънчева система Ovis. Няколко от тези изследователи (става въпрос за овце :))се приземили на земята.Тяхната мисия била да се правят на глупави и миролюбиви животни. Обаче, скоро те забравили своята мисия, докато се въргаляли в тревата и бавно почнали да се подчиняват на човека. В днешно време предшествениците се завърнали на земята от Ovis да приберат забравеното племе.Те искат да постигнат това, без да довеждат до нежелана заплаха за човека.Те отвлякли няколко жители от земята и ги накарали да се въртят около овцете и да ги пазят, докато стигнат до планината Mouflon,а от там да ги приберат на Ovis. Главният проблем е, че страховития господин Круша иска да открадне чуждите овчи технологии ,за да оправлява света. Той е събрал една група от въоражени крави и бикове,които създават големи проблеми на овцете и на овчарите.

Геймплей

Относно геймплей-ът според мен играта прилича много на една от любимите ми стари игри Lemmings. Там по същия начин трябваше да се справиш с много препядствия, докато прибереш твоите Lemming-и в "къщата на спасението". Тук има и някои минуси, но за такава весела игра не мога да бъда скептичен, защото се посмях доста. Овчарят, който оправлявате, е доста бърз и е сложно (поне за мен беше така) да се свикне с оправлението. Колкото до изкуствения интелект на овцете, то това за мен е най-голямата дупка на играта (какво да ги правиш - овце са все пак, въпреки че говорим за свръх интелегентни животни :)) - дори и първите Lemmings бяха по-умни в някои отношения. В опасни ситуации спираха на място (пред някоя пропаст например), а в други случаи направо се изкачваха по някоя стена или започваха да строят стълби. Овцете очевидно обаче предпочитат да се блъскат, отколкото да влезат през вратата. Друг техен недостатък е, че животните не могат да скачат дори мъничко - нямаше да е зле да преодоляват поне ниските огради. Овцете са и доста уязвими, вместо да бягат като видят, че срещу тях се задава нещо страшно, те си стоят на едно и също място и се пулят. По същия начин са и противниците ви. Те си имат определени Waypoint-ове (точки, през които минават винаги и нищо не може да ги спре :) и често се чудя, как не им се завива свят :)) и си кръжат през тях, но ако пък всичко си правеха сами какъв щеше да е смисълът? :). Можете да привличате овцете с бонбони, а когато свършат, може да ги юркате с викове.(главното в играта е "хей , хей" ...). Общо ще има 7 свята, 6 от които с по 4 нива, а 7-мия е с едно единствено. На тренировките имате 4 нива, а по време на игра можете да намерите още 6 скрити - това прави общо 35 нива олигофренясване :). Играта има опция за игра с мишка, както и с Joystick, който е препоръчителен според мен (за да можете да се вживеете повече :)).



Звук

От звука на играта останах приятно изненадан. Много весели музички ще са с вас, докато прекарвате овцете дадени ви в определена мисия, а веселите подвиквания на овчаря (за тях писах и преди малко,







но ...) напътстват овцете ви. Създателите не са се сетили да добавят някакво възклицание, когато умре овца - "Oh, no" или нещо от сорта би свършило работа. Музиката и ефектите са на добро ниво - личи си, че от Empire Interactive са се постарали да са качествени.Сигурнио с A3D ще е още по-добре, но аз лично нямам такава карта. И въпреки това на моя ESS 1968 качеството не беше лошо.

Графика

Енджинът на играта е изцяло 3D, а и филмчетата са пълна веселба. Ако сте любители на анимация (а кой не е?), то определено ще ви допадне работата на художника, реализирал облика на играта. Разработчиците са се постарали да направят хубава графика и Sheep може да се бори за челна позиция в класацията за весели игрички, както с геймплей, звук и сюжет, така и с графика. Какво друго да ви кажа ... ами с думи не може да се опише глупавото изражение на някоя овца или кравоподобното куцащо животно - ще трябва сами да си пуснете играта и да ги видите.

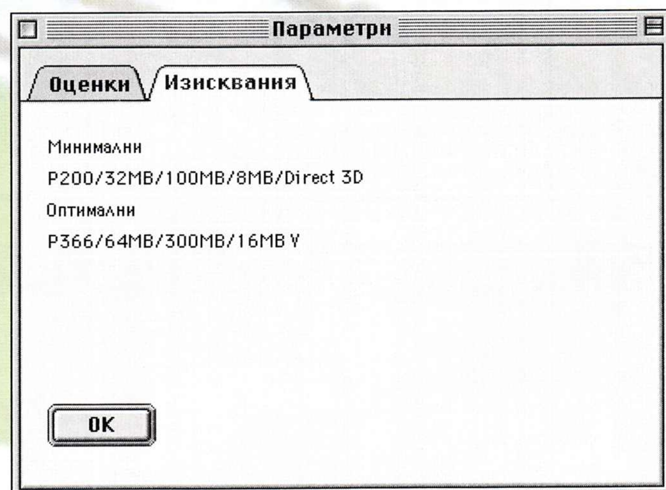


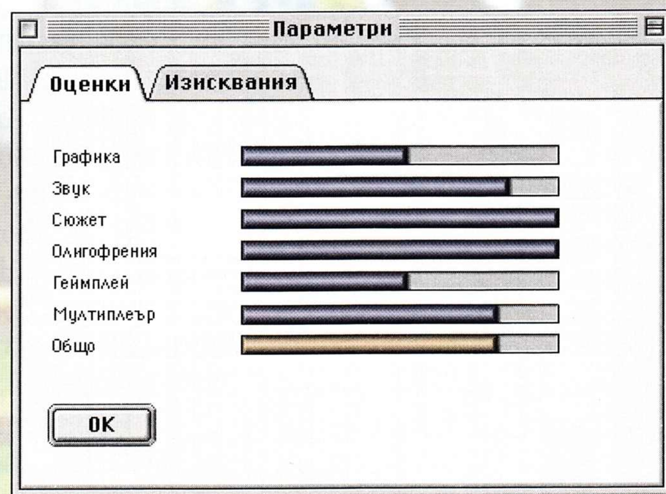
Заключение

На любителите на олигофренски игри тази игра ще им допадне, а сигурно ще им стане и любима :).Колкото до любителите на Diablo II или пък Counter-Strike, тази игра е пълна измишльотина без капка смисъл. Е за мен играта е между двете мнения, защото не мога да си кривя душата, че се посмях от сърце как например комбайните ми разпльокват овцете или пък как куцащ бик подпрян на една пушка ги рита. Най-бруталното нещо, което видях беше как една бала сено мина през всичките ми 15 овце ... жалко нали :), но аз не се предадох, а започнах мисията с нови сили и с известна доза смях. Въпреки големите ми усилия не успях да стигна далеч. Независимо от това продължих да играя. Ако искате да се посмеете от сърце препоръчвам ви тази игра като весело занимание, когато нямате какво да правите или просто ви е писнало от стандартните игри.

MOONLORD4





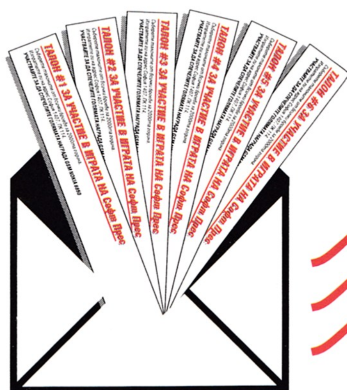


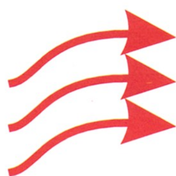


СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!











ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СОФТПРЕС
ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
g3ВЕРА - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК - Борис Модев
Master - Явор Русинов
MOONLORD4 - Пламен Синигерски
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Age Of Empires

Това не е код, а по-скоро съвет. Увеличете населението си до 49 души и след това постройте няколко бази (със стрелбище за лъкове, казарми, работилници за обсадни машини), след това започнете да създавате unit след unit. Така ще можете да преодолеете ограничението за нарастване на населението.

Натиснете Enter и след това въведете следните кодове:

DIEDIEDIE	Всички умират
WOODSTOCK	Получавате 1000 единици дървен материал
PEPPERONI PIZZA	Получавате 1000 единици храна
COINAGE	Получавате 1000 единици злато
QUARRY	Получавате 1000 единици камък
BIGDADDY	Получавате кола Ламборджини, която може да стреля.
black rider	получавате нов unit
DARK RAIN	Composite Bowmen се трансформират в Stealth Bowmen
E=MC2 TROOPER	Фотонов човек с ядрени оръжия[Photon guy with nukes]
Big Bertha	Тежките катапулти стават още по-смъртоносни
ICBM	Балистичните оръжия разширяват обсега си до 100
Home Run	Печелите съответния сценарий
Jack be nimble	Катапултите стрелят със селяни
Hoyohoy	Priests получават 600 hp и скорост 6

За да унищожите всички армии, използвайте кода diediedie. Така ще имате свобода на всички нива да постигате целите си.

Натиснете ENTER и въведете следното:

BIGDADDY	получавате мощна кола с установка за изстрелване на ракети
KILLX	(тук X е стартовата позиция на съответния играч) Играчът бива убит.

Натиснете ENTER и напишете:

"victory"	минавате на следващото ниво (на последното ниво не действа:)
resign	предавате се
reveal map	показва карта
pepperoni pizza	1000 единици храна
coinage	1000 единици злато
woodstock	1000 единици дървен материал
quarry	1000 единици камък
no fog	няма да има мъгла
hari kiri	самоубийство
medusa	Жител на селото, който атакува и е убит, ще се превърне в кентавър, а ако бъде убит отново, става на катапулт
photon man	боец с пушка
gaia	получавате контрол над животните

flying dutchman ojuggernauts се превръщат в кораби тип "летящ холандец"

steroidso	получавате всички upgrades и units

По време на игра натиснете Enter, за да се отвори прозорче за чат и напишете:

reveal map показва се карта
(важи само за верия 1.0)

F6	Превключва на пълна карта
F7	Превключва се мъглата
CTRL-Q	Ускорява строителните работи
CRTL-G	1000 единици злато
CRTL-W	1000 единици дървен материал
CRTL-S	1000 единици камък
CRTL-F	1000 единици храна
CRTL-T	Ново меню за wood, food, gold и stone
CRTL-P	Ще можете да поставите допълнителни камъни след щракване с десния бутон на мишката.

Bubble Trouble

Паузирайте играта и напишете "score". Като възобновите играта ще имате 10000 точки повече!
Замразете враговете
Паузирайте играта и напишете "catch" - всичко ще се превърне в мехури.

Chip's Challenge

Когато сте на ниво 20 ("Tossed Salad") можете да минете на следващото ниво и без да взимате чиповете. Достатъчно е да вземете ключовете и огнените обувки (fire boots). Кодът за ниво Tossed Salad е KGFP.
Ако искате да отидете на ниво 89, в прозореца за въвеждане на парола напишете "vczo".

Преминаване на по-горно ниво:
Като започнете да играете, натиснете F и изчакайте екранът да се обърне наопаки. Въведете I THINK THEREFORE I AM. Натиснете C и ще минете на следващото ниво.

Натиснете [Ctrl]+[Alt]+QWERTY.
Така ще отидете на което ниво пожелаете. (Не забравяйте, че трябва да правите това всеки път, когато отново се връщате към играта.)

Ниво	Парола
1	BDHP
2	JXMJ
3	ECBQ
4	YMCJ
5	TQKB
6	WNLD
7	FXQO
8	NHAG
9	KCRE
10	UVWS
11	CNPE
12	WVHI
13	OCKS
14	BTDY
15	COZQ
16	SKKK
17	AJMG
18	HJMG
19	MRHR
20	KGFP
21	UGRW
22	WZIW
23	HUVE
24	UNIZ
25	PQGV
26	YVYJ
27	IGGZ
28	UJDO
29	QGOL
30	BQZP
31	RYMS
32	PEFS
33	BQSN
34	NQFI
35	VDTM
36	NXIS
37	VQNK
38	BIFA
39	ICXY
40	YWFH
41	GKWD
42	LMFU
43	UJDP
44	TXHL
45	OVPZ
46	HDQJ
47	LXPP
48	JYSF
49	PPXI
50	QBDH
51	IGGJ
52	PPHT
53	CGNX
54	ZMGC
55	SJES
56	FCJE
57	UBXU
58	YBLT
59	BLDM
60	ZYVI
61	RMOW
62	TIGW
63	GOHX
64	IJPQ
65	UPUN
66	ZIKZ
67	GGJA
68	RTDI
69	NLLY
70	GCCG
71	LAJM
72	EKFT
73	QCCR
144	GVZQ
145	TONY
146	JHEN
147	COZA
148	RGSK
149	DIGW

Cultures

Ускоряване
Натиснете F2 и напишете "funspeedup" - това ускорява играта и ако сте го направили както трябва, в горния ляв ъгъл на екрана ще се появи иконка, изобразяваща тичащи крака. Когато ви омръзне този режим и поискате да се върнете към нормалния, просто натиснете P, или който друг клавиш сте настроили да задейства Pause.

Delta Force

Кодове:

iwillsurvive	режим "бог"
takeittothelimit	повторно зареждане с амуниции
hitmewithyour bestshot	подобрява интелигентността на играта
closetoyou	ставате невидим

KISS Psycho Circus

По време на игра можете да натиснете клавиша (под Esc) за да получите команден ред, след това въведете

Код	Резултат
Invulno	режим "бог"
GimmieGimmie	
Gimmie	Всички оръжия
NoTarget	Включване/изключване на прицелването в чудовища
Spectator	режим "летене"
ChaseCam	камера откъм преследвача (от 5 различни ъгъла)
NextArmor	Повишава се въоръжението и здравето
PrevArmor	Намалява се въоръжението
NextMonster	Отиваме на следващото чудовище
PrevMonster	Отиваме на предишното чудовище
RestartLevel	Започваме отново на текущото ниво
Give [Itemname]	

[Amount]	Получавате неща (Виж списъка по-гору)
CameraL	скоНе се знае до какво води
Debug1	Не се знае до какво води
Debug2	Не се знае до какво води

Забележка: Някои от тези кодове може и да не влязат в действие, когато ги напишете на командния ред. Има друг, по-надежден начин да ги използвате. В папката, в която сте инсталирали играта, има папка PROFILES, в която се намират конфигурационните файлове на играчите. Отворете в текстов редактор съответния .cfg файл (например C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG) за профила, в който искате да важат тези кодове. Намерете реда
"Developer" "0"
и го променете така:
"Developer" "1"
Не забравяйте, че при излизане от играта стойността отново автоматично става "0", така че ще трябва често да нанасяте нази промяна.
След това, вече в самата игра, отидете на SETUP/KEYBOARD и превъртете надолу, докато стигнете до последните редове. Там ще има два нови раздела: "HUD TOGGLES" и "CHEATS". Сега вече за всяка от тези настройки можете да определите клавиши, които да използвате по всяко време в играта.
Списък на нещата, които можете да получите:

Fist
BeastClaws
Punisher
Thornblade
Scourge
MagmaCannon
ZeroCannon
Windblade
Galaxion
SpiritLance
Stargaze
MagmaAmmo
AirAmmo
EarthAmmo
Health
BloodRose
ChaoHeart
PickupTrigger
Key
Ticket
Hawkeyes
Gauntlets
CrystalBall
Twister
AngelCharm
Boots
Draco
RageOrb
WaterAmmo
Pamphlet
Belt
BlackDiamond

Lego Racers

Когато в режим Build създавате или редактирате пилот, въведете следните имена на пилоти:

FLYSKYHGH	Кола-ракета
FLYBOY	Непрекъснато летене
FSTFRWRD	Бърз режим
MXPMX	Максимум power-ups
NCHSSS	Шасито става невидимо
NDRVR	Пилотът става невидим
NMRCHTS	Обезсилват се кодовете
NSLWJ	Няма да има забавяне
NWHLS	Без колела
PGLLGRN	Turbo power-ups
PGLLYLL	Минират се само power-ups
RPCRNLY	Закачат се само power-ups
TurboFreak	Печелите цялата игра

Mob Rule

За да влезете в режим, при който кодовете ще действат, започнете нова игра и когато избирате цвят за отбора, от който ще играете, въведете който и да е от изброените по-долу кодове и натиснете Enter. Ако сте го въвели правилно, ще чуете звук от компютъра. След това вече по време на играта можете с натискане на клавиша C да превключвате към и от режимите с кодове.

speed364	Ускорява играта в мрежов режим
worker928	Можете да купувате работници по всяко време
pickup036	Взимате beacons на противниците
weapons563	Можете да купувате произволно оръжие за гангстери
tenants872	Можете да подбирате наематели по всяко време
loans458	Можете да взимате произволно големи заеми от банката
estates216	Купувате имение без условия

Добавяне на точки за лихва:
За да използвате този код, първо трябда да приложите кода loans458. Взимайте постоянно заеми от банката докато лихвата достигне повече от 214 000 (Не зная колко е точното число). Ако сте го направили както трябва, ще забележите, че числото с лихвата е със знак "-" (минус) отпред. Така че от сега нататък това число няма да се изважда от наличните ви пари, а ще се прибавя към тях.

Rugrats in Paris

Избор на ниво и тайното ниво 12:
На второ ниво, когато стигнете до третото огнище, пропуснете всички балони и отидете точно пред огнището. Натиснете последователно следните клавиши: стрелка нагоре, стрелка нагоре, стрелка надолу, стрелка надолу, B, стрелка надясно, стрелка наляво. Като се появи надписа "Level Skip?" изберете Yes.

Пароли за нивата:
2 - TQMMY QK
3 - RQVDHJVV
4 - BVBYFJND
5 - RJDBCVRT
6 - VNGBLJCV
7 - BJGSMVSH
8 - LJTBWQQD

Star Trek: Birth of the Federation

Как да влезете в режим, при който кодовете ще действат:
Стартирайте играта от команден ред с допълнителен параметър "-Mudd" ("M" трябва да е главно).
(Например C:\BOTF\Trek.exe -Mudd)
След това вече можете да приложите следните кодове:

Код	**Резултат**
F9	Добавят се 100% към Overall Research
F10	Получавате 10 000 Credits
F11	Показва/скрива картата

За да видите вградените в играта event screens:
Стартирайте играта от команден ред с един от следните допълнителни параметри:
- **bones** Ще виждате кадрите, които се появяват, когато сключвате съюз.
- **gorn** Ще виждате кадрите, които се появяват когато губите играта.
- **kirk** Ще виждате кадрите, които се появяват когато унищожавате планета.
- **picard** Ще виждате кадрите, които се появяват, когато вие доминирате в галактиката.

Трик в дипломацията
Това не е код, а трик, с който можете да накарате останалите раси да се присъединят веднага към вас. Този трик ще ви вкара в големи дългове, така че трябва да го прилагате само когато през следващите десетина хода нямате нищо важно за правене. Спестете малко кредити и предложете на всяка от по-малките раси толкова, че да получите от тях следващото по-високо ниво на дипломатически контакти по скалата friendship-affiliation-membership ("приятелство-съдружие-членство"). Ако приемем, че сте започнали тази операция с 3000 кредита, накрая ще получите съответно съгласие от почти всички, от които сте поискали това, а парите, които ще получите от търговските пътища или присъединяването на нов член към системата ви от малки раси, ще покрият дефицита, който ще се появи във собствената ви империя.

Лесни пари
Ако ви е омръзнало непрекъснато да ви свършват парите, играйте в ролята на Ferengi и изградете търговски пътища със всяка раса, с която сте влезли в контакт.

Как да повишим процента в менюто Build
Първо приложете режима Trek.exe -Mudd. След това в основната игра щракнете с десния бутон на мишката върху бутона горе в ляво (този с микрочипа). След това щракнете върху бутона за управление (това е бутонът, с който определяте колко процента се заделят за изследвания). След това едновременно натиснете клавишите F9 и F10. Ще видите, че процентът за изследвания ще започне да расте. Ако стигне 100, просто щракнете върху Turn и ще научите резултатите от тези изследвания.

Theme Hospital

В самото начало, откъдето започвате играта, задръжте натиснат клавиша C и след малко придвижете мишката до някоя част от екрана и щракнете там. Ще отидете направо на съответното ниво!

За да получите всички необходими неща (клинични материали, лекарства и др.) наберете 24328 по факса и натиснете зеления бутон. Щракнете с мишката извън него и натиснете клавишите Shift+Ctrl+C.

За да имате много пари, редактирайте файла, в който сте си записали прекъснатата игра, със шестнадесетичен редактор, като замените 61A95 със FFFFFF.

Можете да въведете тези кодове във факса, като след това трябва да натиснете големия зелен бутон:

7287	След като спечелите текущото ниво, отивате на ниво rat shoot
24328	Позволява ви да използвате следните вградени в играта кодове:
Shift + C	Получавате $10,000
Ctrl + C	Всички изследвания се завършват
CTRL + Y	Отивате на края на годината
CTRL + M	Отивате на края на месеца

Можете да стартирате Theme Hospital от DOS така:
HOSPITAL **Lxx**
като xx тук е нивото, на което искате да играете.

Tonic Trouble

За да полетите, напишете "modefly"
По време на играта въведете "SUPERED" и ще станете силни, а за да получите всички сърца напишете "FULLLIFE".

HTTP://tema.all.bg

web design agency

NTERNET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING
ET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING WEB
NTERNET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING



NTERNET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING
ET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING WEB
NTERNET PROGRAMMING WEB DESIGN INTERNET PROGRAMMING

ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ

e-mail: tema@all.bg

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
магазинът с най-много
компютърна литература
и игри във Варна

WWW.BGSTORE.COM
магазинът с най-много
компютърна литература
и игри в България